

KNOW IT

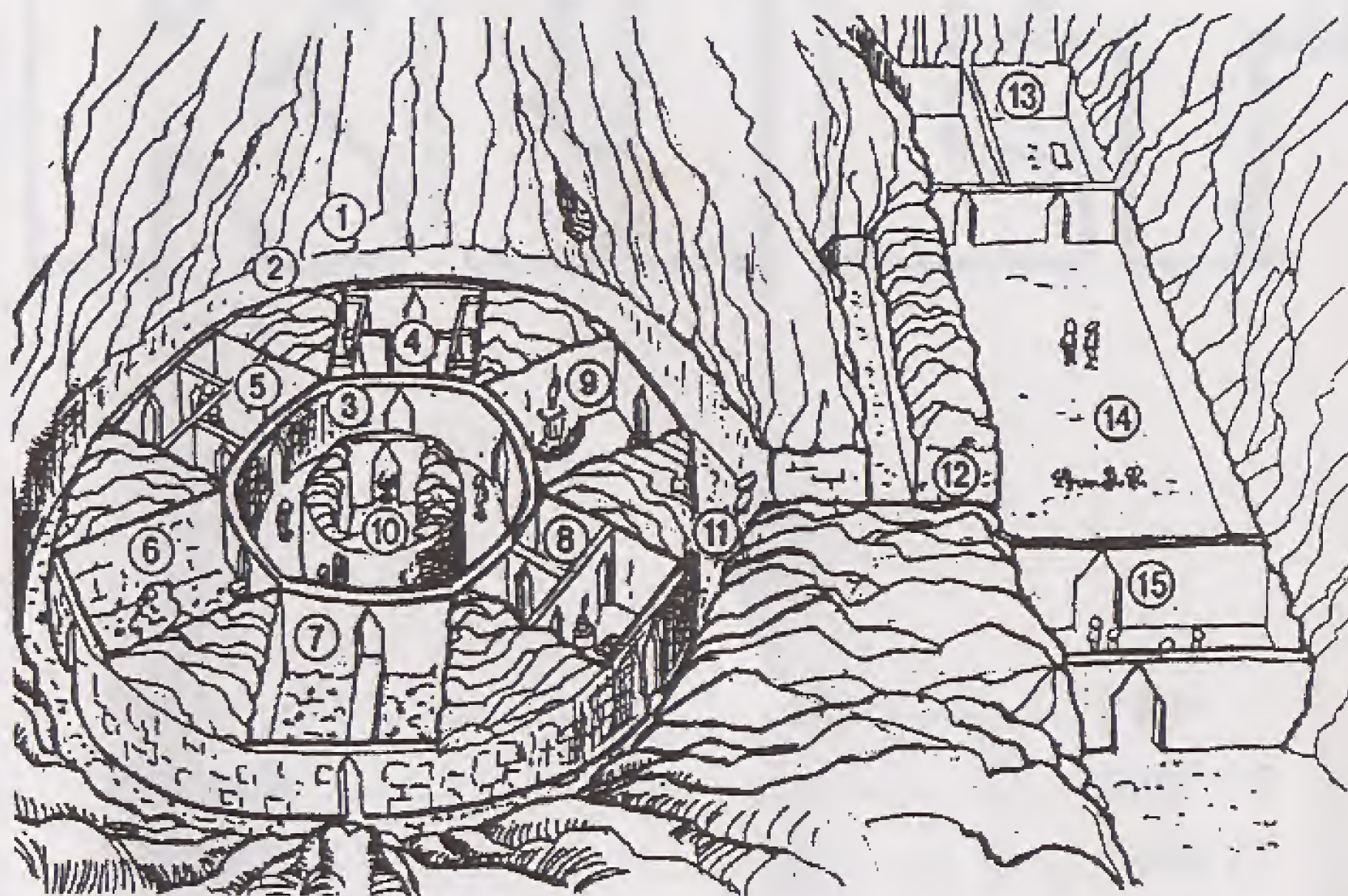
HOW TO PLAY



© ERE INFORMATIQUE 1989

EmuMovies

ZONE OF ORDEALS



GB

- 1 - Zone of ordeals
- 2 - The Ring
- 3 - The Master's Orbit
- 4 - The wall
- 5 - In the scorpion's presence
- 6 - De Profundis
- 7 - The return
- 8 - The twins
- 9 - The noose
- 10 - The Master's eye
- 11 - Protozorg
- 12 - Passage
- 13 - Dreams of slime
- 14 - Concourse
- 15 - Guard room

F

- 1 - Zone des épreuves
- 2 - L'Anno
- 3 - L'orbite du maître
- 4 - Le mur
- 5 - En présence du scorpion
- 6 - De profundis
- 7 - Le retour
- 8 - Les jumeaux
- 9 - Le malheureux
- 10 - L'oeil du maître
- 11 - Protozorg
- 12 - Le passage des fidèles
- 13 - Rêve de fange
- 14 - Le parvis
- 15 - Salle de garde

D

- 1- Prüfungszone
- 2- Der Ring
- 3- Des Meisters Orbit
- 4- Die Wand
- 5- In Gegenwart des Skorpions
- 6- De Profundis
- 7- Die Wiederkehr
- 8- Die Zwillinge
- 9- Der Gehängte
- 10- Des Meisters Auge
- 11- Protozorg
- 12- Durchgang der Treuen
- 13- Schmutziger Traum
- 14- Der Vorhof
- 15- Wachstube

BUT DU JEU:

Participe aux épreuves, si tu veux.

Retrouve ta copine, Saï Fai.

Déjoue l'hallucinant complot des protozorqs en délire!

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

1 - Avant tout, éteignez, attendez cinq secondes, puis suivez les instructions spécifiques à votre machine.

2 - Durant le chargement, ne touchez ni au clavier, ni à la souris.

ATARI ST : Rallumez l'ordinateur ; insérez la disquette.

«Double cliquez» sur l'icône ERE.PRG (ou AUTO s'il s'agit d'un programme à lancement automatique puis ERE.PRG).

AMIGA : Rallumez l'ordinateur. Lorsque le système demande le Workbench, insérez la disquette programme. Si le programme n'est pas en autostart, «double cliquez» sur l'icône disquette puis sur l'icône «ERE».

Pour AMIGA 1000, chargez KICKSTART avant le programme.

PC ET COMPATIBLES : Rallumez l'ordinateur, démarrez normalement avec la disquette DOS, puis remplacez-la par la disquette du programme. Tapez alors «ERE» puis appuyez sur la touche RETURN.

REMARQUE : Sur PC, si vous ne disposez pas d'une souris, utilisez le clavier comme indiqué plus loin. Si vous désirez jouer avec la souris, installez le driver (consultez le manuel du constructeur).

INSTRUCTIONS GENERALES

Laissez la disquette 2 dans le lecteur.

Pour faire une pause : touche ESC. pour repartir, appuyez sur une touche quelconque.

DEBUT DU JEU

Au début, le Maître des Epreuves vous donne un objet (qui, sait-on jamais, pourra rendre service). Puis il vous invite à vous rendre dans une épreuve précise, parmi cinq. Allez-vous lui obéir ou non? A vous de choisir, Raven. Les épreuves ont effectivement commencé: quatre concurrents, ou aspirants, sont déjà à l'oeuvre. Si vous décidez de participer aux épreuves, il vous reste une heure pour en triompher. Pour chaque épreuve, vous serez considéré comme vainqueur lorsque vous trouverez ou gagnerez un crâne de Vort. Si, au bout d'une heure, vous avez déposé cinq Crânes de Vort dans l'Echangeur, alors vous aurez mérité l'honneur suprême pour un Offa : devenir Divo ! Dans le cas contraire, eh bien...

COMMENT JOUER

VALIDEZ (avec clic ou espace) pour faire apparaître le curseur après l'intervention d'un personnage. L'icône Souris, en bas à droite, clignotera pour vous signaler que vous pouvez valider.

DEPLACEZ LE CURSEUR à l'aide de la souris ou les touches fléchées (PC sans souris). En bas de l'écran, une zone texte traduit en continu ce que vous explorez. Il est conseillé de bien explorer en détail les divers lieux où vous pousse cette aventure.

LE CURSEUR: Il devient rouge lorsqu'une zone est valide et change de forme selon les actions possibles:

Cercle et rayons: rien de particulier

Doigt: choisit les idées sur le cerveau

Flèches en croix: déplacements d'un lieu à l'autre

Flèches en cercle: particularité à observer ou manipuler

Silhouette: personnage à interpeler ou à sélectionner

Gobelet qui se vide: comme son nom l'indique...

Mouche: pour choisir un lieu où s'agripper à l'aide du pouvoir «mouche».

Main: pour manipuler quelque chose d'inaccessible à l'aide du pouvoir «télékinèze».

VALIDEZ (clic ou espace) lorsque le curseur se trouve sur un élément ou un personnage et que vous désirez intervenir.

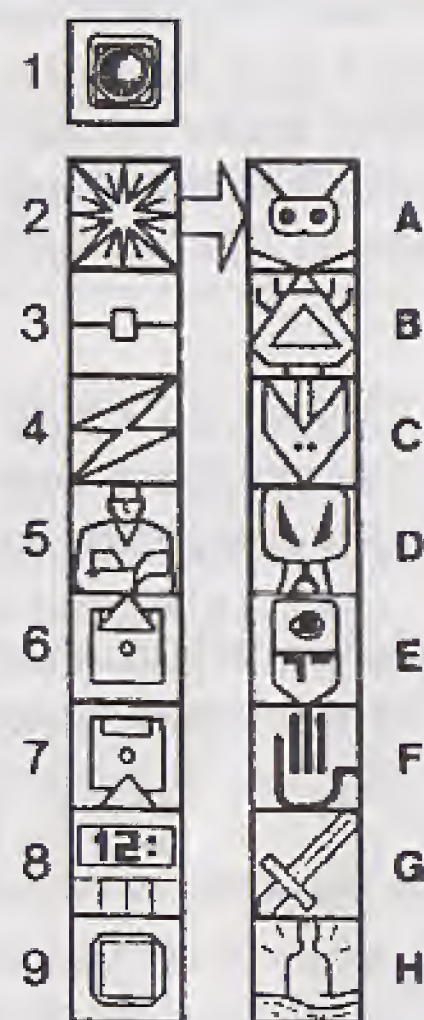
LE CERVO apparaîtra alors. Il s'agit de votre cerveau de Tuner. Il a plein d'idées. Les bulbes disposés en cercle à sa surface représentent les idées qui vous viennent à l'esprit dans une situation donnée.

DEPLACEZ LE CURSEUR d'une idée à l'autre. En bas à droite, une zone texte traduit le contenu du bulbe sous le curseur.

VALIDEZ lorsqu'une idée vous semble opportune.

LES ICONES

A droite de l'écran sont alignés des icônes de commande ou d'information. De haut en bas:



1-OBJETS DANS LA PIECE. L'icône comporte un témoin qui s'allume lorsqu'un objet est disponible. Validez cet icône pour faire afficher une fenêtre contenant tous les objets à prendre dans cette salle. Si vous déposez un objet quelque part, vous pourrez le récupérer au même endroit (si, entre temps, personne d'autre n'a eu l'idée de s'en emparer!). Au cas où il n'y a pas d'objets disponibles dans la pièce, la fenêtre ne s'affichera pas.

DEPLACEZ LE CURSEUR sur les objets. L'identité de chacun est inscrite dans la fenêtre texte, en bas à droite.

VALIDEZ pour manipuler l'objet de votre choix.

2-POUVOIRS PSY

Validez cet icône pour accéder aux 8 pouvoirs qu'autorise votre qualité de Tuner. Ce sont ces pouvoirs qui vous rendent si différent des autres, qui peuvent vous donner un avantage certain dans bien des cas, et qui vous attirent la haine de tous les non- Tuners! Notez que chaque utilisation d'un pouvoir PSY diminue votre réserve de psychénergie, et que vous ne savez pas s'il sera possible d'en retrouver!

A-HYPERVISION.

Ce pouvoir active votre supervision, vous permettant de voir dans l'obscurité la plus totale!

B-MOUCHE.

Au cas où vous auriez envie de marcher sur un mur. Il suffit de choisir ce pouvoir, puis de désigner avec le curseur l'endroit où vous désirez vous accrocher.

C-DETECTEUR DE PENSEE.

Pour savoir ce qu'il se passe dans l'esprit de vos interlocuteurs. Désignez avec le curseur le personnage dont vous voulez savoir les secrets intimes!

D-BROUILLEUR D'ESPRIT.

L'art de rendre momentanément idiots les importuns. Désignez le futur imbécile avec le curseur.

E-SCANNER.

Il arrive que certaines choses soient cachées pour l'oeil normal. Mais pour vous, il n'en est rien! En activant ce pouvoir, vous verrez tout de suite si on a essayé de dissimuler quelque chose dans la pièce. A ne pas confondre avec SOLAR.

F-TELEKINEZE.

Manipulez des objets à distance grâce à ce pouvoir. Désignez avec le curseur l'objet à manipuler. Vous ne pourrez pas déplacer vos ennemis de cette façon, malheureusement. Pour bien vous occuper d'eux, vous disposez du pouvoir suivant.

G-KILLER.

Pour vous débarrasser de presque n'importe qui dans le Temple, nous vous recommandons ce pouvoir. Il ne marche que sur une malheureuse victime à la fois, alors il vaut mieux ne pas tenter un massacre. Désignez le personnage à expédier avec le curseur. Qu'il crève!

H-HELP.

Voici l'explication que votre vieux prof, Gromek, vous a donnée (vous vous en souvenez, n'est-ce pas?):

«Le développement de l'amplificateur Hitachi-Gauss nous a permis la syntonization, procédé remarquable où les résonances psychiques inconscientes du sujet sont systématiquement triées puis réglées par le Gauss. A la demande du sujet, l'Amplificateur sera normalement en mesure de fournir un début de solution, c'est-à-dire une marche à suivre pour une situation donnée, ceci grâce à une analyse basée sur le résultat de l'harmonisation des oscillations psychénergiques.»

En termes légèrement plus clairs, ce pouvoir incitera le Gauss à vous donner une idée pour sortir d'une situation un peu trop difficile, même pour vous! Etant donné que vous n'êtes pas Emcom, ses messages vous sembleront quelque peu brouillés. C'est naturel.

3-ATTENTE. Si la meilleure chose à faire est simplement d'attendre, cliquez sur cet icône qui fera passer un petit bout de temps. L'attente serait interrompue si un événement devait se produire.

4-POSSESSIONS. Validez cet icône pour savoir ce que vous portez sur vous. Une fenêtre contenant vos objets s'affichera. Pour en manipuler un, désignez-le avec le curseur. Validez puis choisissez sur le cerveau l'usage que vous désirez en faire. Pour certaines actions (lancer, offrir, mettre dans etc.), le programme vous donnera un curseur avec lequel vous choisirez le destinataire de votre action.

5-PSYCHENERGIE. L'icône comporte un témoin qui clignote à chaque perte importante de psychénergie, ou encore au moment de l'utilisation d'un pouvoir, si la réserve est insuffisante.

Lorsque les pulsations deviendront faibles, vous saurez qu'il ne vous reste que peu de psychénergie, sans laquelle vous ne pourrez pas utiliser vos pouvoirs! Gulps. Et vous n'êtes même pas sûr de trouver de nouvelles réserves dans ce satané Temple.

6-SAUVER. Pas votre âme (adressez-vous plutôt à Exxos), mais le jeu. Introduisez une disquette vierge formatée dans le lecteur, puis validez. La sauvegarde est automatique.

7-CHARGER. Pour charger une partie que vous avez sauvée. Introduisez dans le lecteur la disquette contenant votre dernière sauvegarde puis validez. La partie reprendra dans l'état où vous l'aviez laissée.

8-HORLOGE. Très utile. Par exemple, vous pourrez calculer combien de temps il vous reste pour compléter votre collection de Crânes de Vort!

9. Ce témoin clignote de temps à autre, pour vous rappeler que vous devez valider afin de poursuivre votre aventure.



Quelques-uns des phénomènes propres au Temple des Soucoupes Volantes:

Protozorqs: Le Peuple du Temple! Ces êtres splendides résultent d'une mutation provoquée par la Brûlure. Le Protozorq de base se caractérise par une franche haine envers tout Offa. Comme vous êtes un Offa...



Maître des Epreuves: Haut dignitaire chez les Protozorqs. A lui d'organiser les Epreuves auxquelles vous allez participer (si vous le souhaitez) en tant qu'Aspirant.



Protizim Harssk: L'actuel chef politique et spirituel du peuple protozorquoïde. Il est très fier d'être le Protizim sous qui arrive enfin le Rachat du Pêché Originel. On le comprend! Vous pourrez recevoir un de ses messages inspirés en consultant le holo-holo le plus proche de vous.



Les prêtresses: Chargées de veiller sur les livres sacrés et d'intercéder en faveur du Peuple auprès de Deilos. Elles habitent l'étage supérieur du Temple. En tant que Divo, vous aurez à faire (si brièvement!) avec elles.



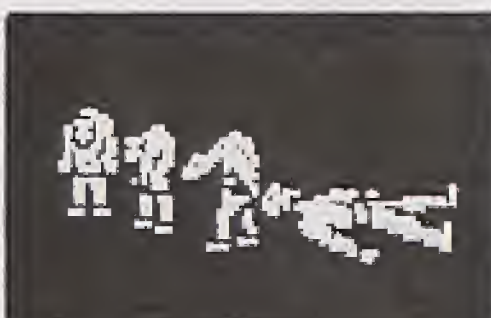
Zorq: Il est de retour avec le «Komposant». (A en croire les dires de Harssk.)



Qriich: On dirait une sorte de pieuvre planante. Zorq le garde en permanence avec lui. Un animal familier sans doute.



Saura: La Grande Prêtresse du Peuple du Temple. Détentrice du Couteau des Sacrifices. Future génitrice (avec Zorq) de la nouvelle race.



Vorts: Un accident... Pour plus de détails, voir LE LIVRE DE LA HONTE.



Deilos: Puissance de l'abîme, promulgué Dieu intérimaire en attendant le retour de Zorq.

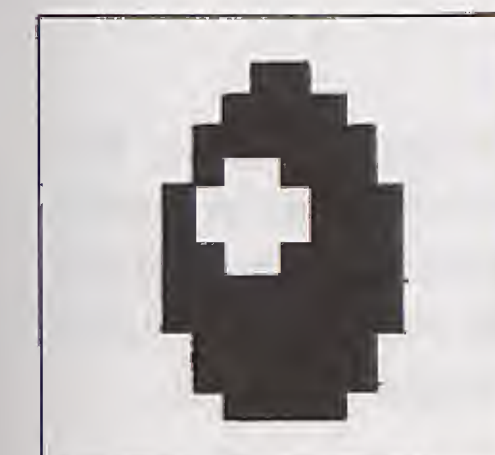


Divo: Triomphez des cinq épreuves en moins d'une heure, et les cinq crânes que vous aurez gagnés vous permettront d'accéder au rang de Divo, détenteur de l'OEuf et Messenger auprès de Deilos!



Aspirant: Tout comme les autres Offas qui participent aux cinq épreuves, vous êtes un Aspirant. Gagnez l'OEuf, et vous deviendrez Divo. Tout Aspirant échouant aux épreuves n'aura que peu d'avenir, et encore... Cela dit, qu'arrive-t-il à ceux qui réussissent? Eh bien...

Les 5 épreuves: Entrez dans les salles d'épreuves et triomphez des difficultés. Chaque épreuve réussie vaut un crâne de Vort.



L'OEuf: Accordé à tout Aspirant ayant déposé cinq crânes dans l'Echangeur en moins d'une heure. L'Aspirant devient alors Divo, et doit se présenter dans les plus brefs délais à la Salle des Rêves.

Le 2ème niveau du Temple: Accès interdit à tout Offa (ça veut dire vous!). Seul un traître essaierait d'y aller! Horreur!



Saï Faï: Elle est votre amie, Raven. Elle est prisonnière quelque part dans ce Temple. Trouvez-la!



Gauss: L'Amplificateur Hitachi-Gauss. Connu également sous le nom de Foetus. Il vous relie télépathiquement avec votre Centre Tuner. Il vit dans un bocal, au Centre. Il parle bizarrement.

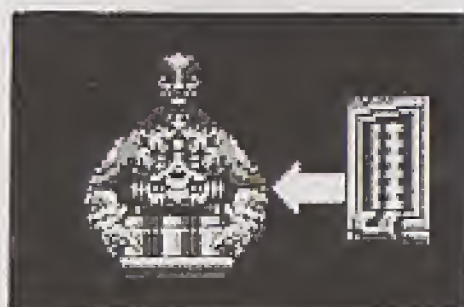


Holo-Holo: Pour recevoir un merveilleux message holographique du Protizim Harssk en personne.



Dindons: Ils adorent les prêtresses.

L'Echangeur: Situé dans l'Orbite du Maître. Ayant déposé un crâne dans l'Echangeur, par l'intermédiaire du protozorq de garde en dessous de l'appareil, vous pourrez jouer au bonneteau holographique pour échanger un de vos objets contre celui de votre choix. Si vous y déposez cinq crânes en moins d'une heure, vous serez Divo.



Zapstik: L'arme redoutable portée par chaque Protozorq. Les Offas n'y ont pas droit! Le Zapstik est un vestige d'avant la Brûlure.

La Brûlure: Le Rézo Tuner poursuit ses recherches afin d'identifier la nature exacte de cette catastrophe qui a fait basculer le monde dans le cauchemar que nous continuons à vivre, ami. Fais confiance au Rézo.